

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada tahun 2019 akhir dunia digemparkan oleh suatu virus yaitu *Corona Virus Disease* atau sekarang dikenal Covid-19. Virus *Corona Virus Disease* atau sekarang dikenal Covid-19 merupakan salah satu pandemik global yang terjadi pada saat ini.

Seluruh negara tak terlepas Indonesia pun menjadi salah satu bagian negara yang terjangkit virus Covid-19. Salah satu bidang yang terdampak dari virus Covid-19 tersebut yaitu pada bidang pendidikan. Seluruh kegiatan ataupun proses belajar mengajar yang pada umumnya dilaksanakan di sekolah diubah menjadi pembelajaran daring, hal itu dilakukan demi memutuskan rantai penyebaran Covid-19 di Indonesia.

Pembelajaran online pada umumnya dapat dilakukan siswa dengan berada di lingkungan rumah masing-masing tanpa harus adanya kegiatan tatap muka. Dalam hal ini orangtua dan keluarga sangat berperan dalam keberhasilan pembelajaran secara *online* ini. Beberapa aplikasi yang kerap kali digunakan dalam pembelajaran secara online yaitu antara lain ; *Google Classroom, Zoom Meeting, Moodle, Microsoft Teams, Google Meet*, dll. Sehingga baik siswa maupun para pendidik pun diwajibkan untuk mengikuti perkembangan tersebut dengan melakukan pembelajaran melalui *online*.

Dengan berlangsungnya proses belajar yang dilakukan dirumah maka kurang adanya pemahaman lebih mendalam oleh siswa karena tidak ada pertemuan langsung untuk melakukan simulasi dan stimulus yang baik dari pendidik kepada siswanya. Sehingga dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman materi oleh siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar akhir yang diterima oleh siswa.

Kegiatan belajar mengajar akan selalu melibatkan suatu media pembelajaran sebagai instrumen pembelajaran, hal ini berguna untuk membantu pendidik dalam memberikan suatu informasi pembelajaran kepada siswa. Terlebih dengan tidak adanya kegiatan tatap muka di masa pandemi seperti ini, seluruh kegiatan pembelajaran diubah menjadi sistem *online*. Sehingga nilai-nilai unsur yang

terdapat ketika pembelajaran berlangsung secara tatap muka pun hilang dan monoton.

Saat ini dengan tingkat kemajuan IPTEK yang dimiliki oleh suatu negara, dan dengan semakin luasnya informasi yang kita dapat banyak perusahaan-perusahaan yang menyediakan fasilitas agar pendidik dapat bertatap muka secara virtual kepada siswa. Salah satu dari beragam aplikasi yaitu adalah *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* merupakan suatu aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan Microsoft sebagai salah satu sarana aplikasi komunikasi yang dapat membantu pendidik serta siswa dapat bertemu dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi *Microsoft Teams* diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswanya. Serta dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang diberikan oleh pendidik dengan adanya bantuan tatap muka secara *online* menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*. *Microsoft Teams* merupakan suatu hal baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Sehingga masih banyak siswa maupun guru yang kurang memahami secara utuh terkait fungsi dan kegunaan dari aplikasi *Microsoft Teams* tersebut. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman siswa bahwa aplikasi *Microsoft Teams* hanya dapat digunakan sebagai sarana aplikasi *video conference* saja tanpa memahami fungsi dan kegunaan lainnya secara utuh dari aplikasi *Microsoft Teams*.

Pembelajaran secara daring pun sudah berjalan hampir genap satu tahun pelajaran. Baik siswa maupun tenaga pendidik pun mendapatkan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring. Salah satunya yaitu terkait dengan hasil belajar siswa yang kurang maksimal berdasarkan hasil evaluasi belajar siswa di semester sebelumnya. Terdapat banyak hal yang dapat mempengaruhi dari hasil belajar siswa baik permasalahan internal maupun eksternal.

Salah satu permasalahan yang dapat ditemukan dengan mudah dalam pembelajaran daring yaitu tidak tersampainya informasi pembelajaran yang seharusnya dapat diterima oleh siswa. Hal ini berdampak pada seluruh mata pelajaran, tidak terlepas dari mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan. Tidak tersampainya informasi pembelajaran tersebut dikarenakan seluruh pembelajaran berjalan secara daring dan pembelajaran hanya berdasarkan

penugasan saja tanpa adanya interaksi antara siswa dan guru sehingga dapat menimbulkan kurangnya rasa memahami dalam materi yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Selain itu beberapa penugasan pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan yang seharusnya dilaksanakan secara langsung, kini harus diganti dengan penugasan secara daring.

Hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar siswa dari sebelum adanya pandemi Covid-19 semulanya merupakan kegiatan pembelajaran secara langsung dan kini berubah menjadi tidak langsung atau daring. Salah satu faktor yang sering dikeluhkan oleh siswa yaitu terkait dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara daring. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penurunan nilai rata-rata pembelajaran siswa di tahun pelajaran 2019 dan 2020.

Pada tahun ajaran 2019-2020, nilai rapot rata-rata siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan mencapai nilai 85. Akan tetapi, pada awal semester tahun ajaran 2020-2021 tepatnya pada semester 1 dimana terjadi pandemi Covid-19. Nilai rata-rata rapot siswa mengalami penurunan hingga mencapai nilai 83. Hal ini dikarenakan seluruh kegiatan pembelajaran berlangsung secara daring dan hanya menerapkan sistem pemberian tugas saja tanpa adanya penjelasan berupa video pembelajaran ataupun sistem tatap muka secara daring.

Hingga pada akhirnya pada tahun ajaran 2020 semester 2 diterapkan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai aplikasi *video conference* dengan harapan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menuju hasil yang lebih baik dari pada sebelumnya.

Dengan berdasarkan pemaparan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan pengaruh penggunaan *Microsoft Teams* sebagai sarana aplikasi pembelajaran dijenjang pendidikan. Hal ini dikarenakan menurut pengamatan sementara peneliti, terdapat pengaruh yang cukup signifikan dengan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* sebagai sarana aplikasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat penelitian kali ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Microsoft Teams Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan dan Jembatan di SMK Negeri 1 Karawang”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan penelitian yaitu :

1. Sarana aplikasi digital dalam menjalani kegiatan pembelajaran dimasa pandemi semakin beragam, salah satunya yaitu aplikasi *Microsoft Teams*. Akan tetapi, masih banyak siswa maupun guru yang kurang mengerti dalam penggunaan aplikasi *video conference* tersebut.
2. Dengan berubahnya seluruh kegiatan pembelajaran yang berawal dari secara langsung menjadi daring menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal khususnya pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan.
3. Penggunaan aplikasi video conference merupakan suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan. Diharapkan dengan adanya aplikasi berbasis video conference tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran konstruksi jalan dan jembatan untuk hasil yang lebih baik.

Untuk mempersempit dalam penelitian kali ini, terdapat beberapa batasan masalah yang peneliti gunakan pada peneliti kali ini yaitu antara lain sebagai berikut :

1. Subjek penelitian pada kali ini dibatasi pada siswa DPIB SMK Negeri 1 Karawang.
2. Materi pembelajaran atau mata pelajaran yang diteliti akan dibatasi pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan yang diampu siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Karawang.
3. Untuk menilai hasil belajar siswa yang diteliti dibatasi dengan mempertimbangkan hasil ujian akhir semester siswa.

Dengan seluruh uraian yang sudah disampaikan pada penulisan sebelumnya, peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* di SMK Negeri 1 Karawang?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK Negeri 1 Karawang?

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK Negeri 1 Karawang?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari seluruh uraian yang sudah tersampaikan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi Microsoft Team di SMK Negeri 1 Karawang.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK Negeri 1 Karawang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Microsoft Teams terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan di SMK Negeri 1 Karawang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu terkait dengan sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Karawang yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baik peneliti maupun pembaca dalam meningkatkan wawasan terkait dengan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pendidikan. Selain dari pada itu diharapkan dengan adanya penelitian kali ini dapat memperkuat penerapan pembelajaran daring menggunakan *Microsoft Teams* serta dapat menjadi bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan pengaruh pembelajaran daring melalui *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat didapatkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Bagi penulis diharapkan dapat dijadikan ilmu tambahan dalam pengetahuan secara teori dan praktik terkait dengan pembelajaran

daring menggunakan *Microsoft Teams* terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Karawang.

- b. Bagi pengelola Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Karawang dapat dijadikan suatu pertimbangan ataupun memperkuat penerapan terkait pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* di SMK Negeri 1 Karawang.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan proposal skripsi ini terdapat sistematika yang digunakan guna mempermudah penulis serta pembaca dalam memahami bagian-bagian dari proposal skripsi ini. Pada bagian awal proposal ini terdapat lembar judul penelitian, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar serta daftar tabel yang dijadikan sebagai awalan dari proposal skripsi ini. Untuk pada bagian isi dari penulisan ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

bab ini berisi terkait dengan gambaran secara global terkait dengan seluruh isi proposal skripsi. Pada bab pendahuluan dituliskan beberapa aspek dasar yaitu meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka penulis akan memberikan beberapa pembahasan teori-teori yang dapat dijadikan landasan pada penulisan skripsi ini. Beberapa hal teoritis yang dibahas pada bab ini antara lain terkait dengan Pengaruh, Pembelajaran Daring, *Microsoft Teams*, Hasil Belajar serta Kerangka berpikir permasalahan

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait metode yang akan dilakukan pada penelitian skripsi ini. Beberapa hal yang mendasar untuk dituliskan pada metode penelitian kali ini yaitu meliputi : Populasi, Sampel, Variabel Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Penyusunan Instrumen dan Analisis Data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan kemungkinan bentuknya sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal – hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.